

Version Chrono

Déroulement du jeu



En début de partie, désignez un **Attaqueur** ou une **Attakeuse**.

La plus extravertie, le plus sympa, celui qui fait le plus rire ses copains... à vous de choisir.

L'Attaqueur a tout pouvoir : c'est lui qui juge de la pertinence des répliques.

L'Attaqueur bat les cartes et dépose le paquet devant lui, les illustrations tournées vers la table.

Les autres joueurs gardent les mains en évidence.

L'Attaqueur saisit la première carte et lit la pique.



Pique

Consigne

La couleur de la carte suivante qui se trouve au-dessus du paquet indiquera la consigne pour la riposte. Par exemple, si elle est jaune, vous devrez répondre par l'autodérision, si elle est rouge, avec insolence...

L'Attaqueur donne le droit de réplique au premier qu'il a vu frapper la table.

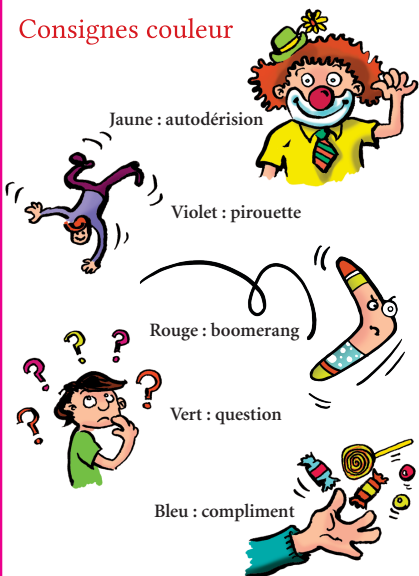
Mais attention, lorsque l'Attaqueur vous donne la parole, vous devez riposter rapidement.

Si l'Attaqueur juge que la réplique est bonne, il donne la carte au joueur.

Sinon, il attend qu'un autre joueur frappe la table.

Et si tout le monde sèche, il remet la carte sous la pioche.

Consignes couleur



Autodérision

Tom se moque de tout le monde en classe et ça commence à devenir pénible ? Un bon truc est de lui répondre en lui donnant raison et surtout en exagérant vraiment. Au lieu de vous vexer, dites-lui que oui, c'est vrai, vous êtes une mauviette et que c'est même pire que ce qu'il imagine : vous avez peur de votre ombre en plein soleil. Il ne saura pas si vous plaisantez ou pas. Ça risque même de le faire rire.

Ton père, il pue

Et la nuit, il se transforme en loup-garou

Garçon manqué

Mes parents ont essayé mais ils ont loupé les finitions

Pirouette

Et si vous faisiez comme si vous n'aviez pas entendu la remarque désagréable de Léa ? Ou comme si vous n'aviez pas compris que c'est une pique ? Continuez à parler, comme si de rien n'était. Un peu comme un dialogue de sourd. Et la piqueuse va rater son coup.

Tu es nulle en math... Normal, t'es une fille

Tu as compris la règle de l'accord du participe passé ?

Tu as l'intelligence d'un mollusque

Ma mère adore les huîtres

Boomerang

Vous avez envie de renvoyer le boomerang pour calmer celui ou celle qui vous pique ? Profitez-en, c'est un jeu. Vous pouvez répondre sur le même ton que la pique à vos amis, vos parents... comme ça vous chante. Dites-leur ce que vous avez sur le coeur et à quel point vous ne supportez plus leurs sarcasmes ! Mais que ça ne sorte pas d'ici et surtout, restez poli.

Arrête de chanter, il va pleuvoir !

Ah, c'est vrai, tu prends jamais de douche, toi

Ça fait 5 ans que tu as le même cartable

Je peux toujours en acheter un neuf

Mais toi, ton cerveau...

Question

Thomas vous taquine, mais a-t-il été bien clair ? N'avez-vous pas envie de lui demander un brin d'explications ? C'est facile de se moquer mais c'est plus compliqué d'expliquer pourquoi. Demandez donc au piqueur de préciser sa pensée, ça va le mettre dans l'embarras.

Psychopathe !

Tu penses que tous les psychopathes sont des tueurs en série ?

Tu n'arriveras à rien dans la vie

Et ce serait quoi, pour toi, arriver à quelque chose ?

Compliment

Voici une façon de rétorquer inattendue. Camille, en tout cas, va être étonnée que vous lui fassiez un compliment alors qu'elle vient d'être blessante. Elle aura l'impression de loupser sa cible puisque vous n'êtes pas touché. C'est tout bon pour vous.

Tu es moche comme un pou

Toi, tu es belle comme une fée

Mauviette !

Par contre, toi, tu n'as peur de rien, j'admire ton courage.

Conditions pour gagner la carte

Respecter la consigne

Veillez à ne pas les confondre, elles seront les moteurs de votre créativité.

Éviter les gros mots

C'est l'arme du médiocre. Visez l'excellence.

Garder son sang-froid

Respirez ! Souriez ! Si l'Attaqueur sent qu'il a fait mouche, vous êtes perdu.

Proscrire banalité et phrase toute-faite

Ne vous laissez pas tenter par "c'est suikidikilé" ou "c'est même pas vrai", ce serait trop facile.

Répliquer rapidement

Même la riposte la plus fine retombera comme un soufflé au chocolat si elle n'est pas servie brûlante.

On procède ainsi jusqu'à ce que la pioche soit réduite à une carte. Le gagnant de la partie est celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes. Il devient le nouvel Attaqueur.

Aux parents, éducateurs, encadrants, ...

Nous avons tenté d'aborder beaucoup de sujets dans ce jeu : pauvreté, sexisme, homoparentalité, racket, moqueries injustes et discriminations de toutes sortes.

Certaines cartes vont peut-être vous choquer, d'autres vous amuser. Parcourez-les donc avant de jouer avec les enfants et abordez les thèmes qui vous touchent le plus.

N'hésitez pas à créer de nouvelles piques qui correspondent à une situation qui vous est propre, profitez du jeu pour discuter des phrases piquantes que l'on se lance entre enfants, parfois sans s'en rendre compte.

Ou même celles que les parents, professeurs, éducateurs laissent fuser, mine de rien.

La carte Dingo, c'est une autre manière de jouer. Son nom en dit long et on vous explique tout sur notre site internet.

D'autres versions déjantées (Intelto, Crescendo, ...) ? C'est en téléchargement gratuit sur :

www.TAKAttak.com